Signeaux
De Jour, de
L'Escadre du Roy
Commandée par M.r de
Tourville

Impression coloniale parisienne

A442

John Carter Brown
Library
Brown University

jneaux de jour.

SIGNAUX
DE JOUR
A L'ANCRE ET SOUS VOILES,
POUR LA
DIVISION

Commandée par Monsieur de TRONJOLY *Capitaine des Vaisseaux du Roi, Chevalier de l'Ordre Royal & Militaire de Saint-Louis.*

A L'ISLE DE FRANCE;
DE L'IMPRIMERIE ROYALE.

M. D C C. L X X I X.

A Bord du Brillant le 20. Novembre 1779. / Pour Copie.

TABLE
POUR
FACILITER
La recherche des Articles

ÉVOLUTIONS de l'article I. à l'article 34.

DE la chasse, de l'article 35 à l'article 48.

DU Combat, de l'article 49 à l'article 62.

MOUVEMENS particuliers, de l'article 63 à l'article. . . . . 78.

DU Mouillage, de l'article 83 à l'article 91.

POUR sonder, l'article . . . . . 100.

SIGNAUX des Bâtimens particuliers au Général, de l'article 101 à l'article 152 en prenant les nombres pairs.

DES Canots & Chaloupes, de l'article 103 à l'article 145, en prenant les nombres impairs.

DE l'Appareillage, de l'article 147, à l'article 162.

MOUVEMENS,

ORDRES ET SIGNAUX

Qui ſeront obſervés par l'Eſcadre commandée par Monſieur de Tronjoly, *Capitaine de Vaiſſeau.*

LES ſignaux de l'Eſcadre ſeront faits avec dix pavillons différens, qui ſeront préſentés deux à deux, ſans être aſſujettis à aucune place déterminée. Les pavillons ſeront préſentés partout où le général les trouvera bien placés, ſoit à la tête des mâts, ſoit au bout des vergues, à la même driſſe, ou enfin à des mâts différens.

LA ſeule choſe à remarquer de la part des Vaiſſeaux, ſera l'élévation relative des pavillons : le plus élevé indiquera la colonne du tableau de ſignaux, où il eſt peint & marqué ſupérieurs.

LE moins élevé ſera pris ſur le tableau parmi les pavillons peints à la marge, qui ſeront intitulés, pavillons inférieurs. La caſe correſpondante aux deux pavillons du tableau, indiquera l'ordre du général, & le numéro inſéré dans cette caſe, renverra au détail de l'ordre donné.

LE pavillon placé à la tête du grand mât, ſera réputé plus élévé que celui qui eſt à la tête du mât de miſaine, quand même les deux mâts ſe trouveroient égaux en élévation : on excepte les cas de briſure.

SI le général met en même tems trois pavillons, un à chaque tête de mât, celui du grand mât ſera ſeul réputé ſupérieur, & il ſe combinera avec les deux autres inférieurs, ſoit qu'ils ſe trouvent de même couleur,

soit qu'ils soient autres: dans ce dernier cas, le pavillon supérieur sera relatif à deux ordres.

Mais si le général présentoit en même tems quatre pavillons, ou d'avantage, en les montrant deux à deux à chaque mât, alors les pavillons placés à différens mâts, n'auront aucune relation entr'eux; on prendra seulement sur le tableau la case correspondante aux deux pavillons de chaque mât, & on y trouvera l'ordre du général.

Le tableau qui contient dix pavillons supérieurs & dix inférieurs, n'étant pas assés étendu pour renfermer tous les articles que l'on a besoin de signaler; on en étendra l'usage en employant des flammes placées à tête des mâts & qui auront une certaine valeur, ces flammes paroîtront toujours en même tems que les pavillons. On ajoutera ensemble la valeur de la flamme & le nombre de la case indiquée par la correspondance des pavillons, & on aura tout de suite l'article signalé; il n'y aura qu'à le chercher dans le cahier des signaux.

Si on veut, par exemple, signaler l'article 160 qui n'est pas contenu dans le tableau de signaux, on ajoutera la flamme dont la valeur est de cent, aux deux pavillons qui indiquent la case 60.eme & on aura tout de suite l'article cent soixante signalé.

Lorsque le général aménera un de ses pavillons, l'Escadre sera avertie que le moment d'exécuter l'ordre du général, n'est pas éloigné; en général le moment précis de commencer l'exécution de l'ordre, sera marqué par la suppression de tous les pavillons à bord du général.

On excepte cependant tous les cas, où l'Escadre sera rangée sur une ligne droite, soit que les Vaisseaux se présentent les côtés, ou qu'ils parcourrent la même ligne; dans tous ces cas le moment précis d'exécution sera marqué par la suppression de tous les pavillons à bord de la Frégate de répétition du général.

Dans l'ordre de bataille ou autre en ligne droite, le Général marquera plus particulièrement, s'il le juge àpropos, l'instant précis d'exécuter l'ordre donné, en tirant un coup de canon.

Régle générale: toutes les fois que le général désignera un bâtiment particulier, le signal qui suivra immédiatement, deviendra parculier à ce seul Vaisseau.

Exception à la régle générale des pavillons.

Les dix pavillons présentés un à un, serviront à faire connoître les choses écrites derrière les pavillons; si le pavillon qui paroît annonçoit la terre, celui qui paroîtra immédiatement après, sera connoître le lieu qu'on apperçoit sur la côte, & cessera dès lors de désigner ce

qu'il eût marqué en paroiſſant ſeul, ou ſans avoir été précédé du ſignal de terre.

Signaux d'aires de vent.

LE tableau d'aires de vent ſera formé par la correſpondance de ſix pavillons ſupérieurs, & de ſix inférieurs. Ces pavillons ſeront préſentés deux à deux, & la caſe correſpondante contiendra l'aire de vent ſignalé.

Signaux pour les fauſſes routes.

LE Général ayant annoncé à l'Eſcadre qu'il fera des fauſſes routes pendant la nuit, & qu'il va les dicter; il ſe ſervira de huit pavillons, qui préſentés deux à deux, feront connoître les fauſſes routes dans l'ordre qui ſuit. On aura un ſoin tout particulier de les écrire, à meſure qu'elles ſeront dictées; ce qui ſe fait ordinairement au coucher du ſoleil.

LE pavillon ſupérieur fera connoître l'aire de vent de la route, & le pavillon inferieur, la quantité de demi-heures que l'Eſcadre courra à chaque aire de vent, ce qui ſera marqué par la caſe qui correſpond à ces deux pavillons. Les aires de vent du premier quartier de la bouſſole, ſeront déſignés par deux pavillons ſeulement.

LE ſecond quartier de l'Eſt au Sud, ſera déſigné par une flamme blanche.

LE troiſieme quartier du Sud à l'Oueſt, ſera indiqué par une flamme rouge.

LE quatrieme quartier de l'Oueſt au Nord, ſera déſigné par une flamme bleue.

Inſtructions relatives aux mouvemens & au bon ordre.

ARTICLE PREMIER.

L'ORDRE de marche ſur deux colonnes raſſemblant plus qu'aucun autre les Vaiſſeaux, les met plus à portée d'obſerver les ſignaux, & de paſſer plus promptement à l'ordre de bataille, ce ſera donc principalement ſur cet ordre que marchera l'Eſcadre.

2.

POUR donner à cet ordre de marche toute la régularité dont il eſt ſuſceptible, il y a des conditions à obſerver. 1. Il faut que tous les Vaiſſeaux marchent exactement dans les eaux de leurs chefs de file à la diſtance preſcrite par le Général. 2. Que les Chefs des deux colonnes étant placés bien exactement par le travers les uns des autres, ils relévent dans cette poſition le ſerre file de l'autre colonne, à deux rhumbs

de vent de la route que fait l'Escade. 3. Que les serres files des colonnes étant exactement dans les eaux de leur colonne, se tiennent en même tems par le travers des serres files de l'autre colonne.

3.

L'ESCADRE devant être toujours en bon ordre dès qu'elle est sous voile, tous les Vaisseaux observeront de se ranger d'abord conformément au tableau donné des deux colonnes, avant même qu'on fasse le signal de s'établir dans l'ordre exact de deux colonnes; chacun devant s'abstenir de passer devant son Chef de Division qui réglera sa voilure sur celle du Commandant, qui avertit ici, qu'il réglera lui-même la sienne sur les moins bons voiliers; marquant d'ailleurs ordinairement sa manœuvre pendant la nuit, par celle qu'il fera au soleil couchant. Cependant si le Chef de Division par la mauvaise qualité de son Vaisseau ou d'autres raisons, ne peut pas conserver son poste; les Vaisseaux de sa Division doivent toujours occuper celui qui leur est assigné conformément à l'ordre de marche qui subsiste, en laissant toujours la place que doit occuper le Chef de Division.

4.

LES évolutions à exécuter exigeant très-souvent que chacune des colonnes fasse un mouvement différent dont le Général ne peut plus marquer tous les tems, il fera connoître au Commandant de l'autre Division qu'il le charge personnellement des signaux qui regardent les manœuvres de sa Division.

5.

QUAND l'Escadre mettra en panne, s'il y a quelque Vaisseau qui ne soit pas à son poste, il profitera de cette occasion pour se rallier, sans obliger le Général d'arriver sur lui ou de diminuer de voile pour l'attendre.

6.

LA voilure du Général ne doit pas régler celle des autres Vaisseaux; ainsi, lorsque le Général a les ris pris, ou les perroquets serrés, si les Vaisseaux peuvent avoir les ris largues, & les perroquets dehors, & qu'ils leurs soient nécessaires pour garder & prendre leur poste, ils doivent les porter.

7.

ON avertit que lorsque dans l'explication d'une évolution, on se sert de cette expression, *forcer de voiles*, on entend que c'est se borner à faire toute celle qui peut donner au Vaisseau la viteſſe néceſ-

faire pour exécuter réguliérement le mouvement, & conserver l'ordre.

8.

En général, tous les Vaisseaux de l'Escadre ne passeront point au vent de ceux qui doivent les précéder dans les ordres de marche, ou de bataille : ils auront au contraire toujours attention à arriver, autant qu'il sera nécessaire, pour faciliter les mouvemens de ceux-ci, & plus particuliérement encore, de ceux auxquels le Général aura fait un commandement. Néanmoins, il est expressément recommandé aux Capitaines de ne point hésiter à doubler sous le vent les Vaisseaux qui les précédent, si ceux-ci ne gardent point leurs postes, en observant de laisser leur intervalle prescrit.

9.

Quand le Général fait quelque commandement à un Vaisseau, ceux qui se trouvent sur sa route doivent manœuvrer de façon à en favoriser l'exécution, quand même ils devroient pour cela quitter leur poste. Ceci est dit principalement pour laisser passer les Vaisseaux de chasse, ou ceux qui vont parler au Général.

10.

Lorsqu'un Vaisseau fait chapelle, il doit prendre les amures à l'autre bord le plus promptement qu'il est possible, & s'élever pour ne pas troubler la ligne.

11.

Tout Vaisseau qui perd les eaux de la ligne de bataille, en tombant sous le vent ou manquant à virer, doit aller prendre son poste derriere le serre file de l'Escadre ou de sa Division, à moins qu'ils ne reçoive un ordre de ralliement, & dans ce dernier cas les autres Vaisseaux faciliteront sa manœuvre.

12.

Dans tous les ordres de marche, il est expressément récommandé aux Vaisseaux de se tenir à un demi-cable de distance les uns des autres, à moins que le Genéral ait ordonné d'autres distances par un signal particulier.

13.

Quand l'Escadre sera en ligne ou en marche au plus près du vent, les Vaisseaux seront très-attentifs à se tenir exactement dans les eaux

de leurs Chefs de file, & jamais au vent.

14.

DANS les ordres de marche sur la ligne du plus près, largue ou vent arriére, l'attention principale est de ne pas dépasser le relévement du Général dans la ligne de bataille.

15.

LORSQUE l'Escadre établie dans un des ordres de marche vire de bord tout à la fois, il seroit à desirer pour la précision de l'évolution, que les Vaisseaux pussent *Envojer* en même tems; mais comme dans ce mouvement commun il y auroit à craindre que les Vaisseaux ne s'abordassent, aucun d'eux ne donnera vent devant, avant le Vaisseau dont il sera immédiatement suivi.

16.

DE même lorsque l'Escadre courant en échiquier, le Général voudra rétablir l'ordre en virant une seconde fois, chaque Vaisseau de la ligne observera de ne virer, que lorsque le mouvement de celui qui lui reste immédiatement au vent, sera déterminé.

17.

DANS une évolution où tous les Vaisseaux de la ligne doivent arriver en même tems, ceux de l'avant auront attention de n'arriver qu'après les Vaisseaux qui les suivent, afin d'éviter les abordages.

18.

LORSQU'ON vire lof pour lof par la contremarche, l'objet capital est de se trouver à son poste après l'exécution du mouvement, d'où il résulte; qu'il ne faut pas parcourir les mêmes eaux que son Chef de file à moins que les viteſſes ne soient parfaitement égales, ce qui est très-rare.

19.

QUAND l'Escadre vire par la contremarche vent devant, les Vaisseaux doivent être très-attentifs à virer exactement dans les eaux de leurs Chefs de file sans alonger la ligne: d'où il suit qu'il ne faut pas attendre, que le Matelot de l'avant soit établi à l'autre bord pour donner vent devant soi-même. On observera qu'il y a moins d'inconvénient à virer un peu sous le vent de son Chef de file, qu'à se trouver au vent après être viré, parcequ'alors ce manque est particulier à ce

seul Vaisseau, & qu'il n'influe pas sur le reste de la ligne.

20.

L'ordre ayant été troublé par le calme, le changement de vent ou autre cause, si le Général ordonne un ordre de marche quelconque, chaque Vaisseau ira chercher par le chemin le plus court, autant qu'il sera possible, les eaux de son Chef de file. On excepte particulièrement tous les cas, où le Chef de file seroit extrêmement éloigné de son poste; alors le Matelot doit lui laisser sa place & se former.

21.

Tous les Vaisseaux auront toujours les perroquets grées, au moins à la point du jour quand le tems le permettra; ils auront aussi les ris largues, & s'ils vont bien, ils largueront plutôt des voiles que de prendre des ris, afin d'être toujours parés à exécuter les différens ordres que le Général pourra leurs donner.

22.

Lorsqu'un Vaisseau fera des signaux qui ne seront pas apperçus, soit par le grand éloignement ou quelqu'autre cause, les Vaisseaux qui seront entre lui & le Général, les répéteront successivement, & ils feront connoître le Vaisseau qui a fait le signal.

23.

On ne gardera les pavillons d'un signal qu'autant de tems qu'il en faut pour qu'ils soient bien vu; & dès qu'on en sera assuré, on les amènera.

24.

Quand le Général mettra son pavillon de commandement, tous les Vaisseaux de l'Escadre mettront leur pavillon de distinction & leurs flammes.

Quand le Général amenera son pavillon de commandement, tous les Vaisseaux ameneront leurs marques de distinction.

25.

Chaque Vaisseau aura une bouée de sauvetage toujours prête sur sa dunette, afin qu'elle puisse être jettée sur le champ, en cas qu'un homme tombe à la mer. On aura aussi un pavillon rouge prêt à être hissé à la vergue d'artimon, pour avertir les Vaisseaux de l'arrière de cet accident; & on y ajoutera un coup de canon le plutôt qu'il sera possible

26.

Aucun Vaisseau n'enverra à terre, ni à bord d'un Vaisseau qui n'est

pas de l'Escadre, sans la permission du Général.

27.

QUAND on enverra à terre en pays étranger, il y aura toujours un Officier dans les Canots.

28.

LES Vaisseaux de l'Escadre observeront le moment où le Général fera battre & relever la garde pour s'y conformer ; il convient pour la commodité du service que la garde soit relevée au changement de quart de midi.

29.

ON observera dans les rades qu'il y ait toujours un bâtiment à rames à bord des Vaisseaux pour aller à l'ordre, & pour les cas de service & accidents imprévus.

30.

OUTRE l'Officier de garde, il y aura toujours dans les Vaisseaux un Officier pour aller à l'ordre, & pour s'embarquer dans les canots & chaloupes.

31.

LA dianne se battra à la pointe du jour dans tous les Vaisseaux de l'Escadre, & la retraite à l'entrée de la nuit.

AUSSITOT après la retraite battue, on ne laissera naviguer aucun canot dans la rade sans le héler.

32.

LORSQ'UNE chaloupe ou un canot se trouvera en danger, il en fera le signal par un pavillon blanc au haut de son mât.

LES Vaisseaux les plus à portée, y enverront du secours le plus promptement possible.

Des Signaux purement numéraires.

CES signaux ne différeront en rien des autres qui sont déjà par eux-même numéraires, comme on peut le voir : ils seront par conséquent faits par la combinaison de deux pavillons, l'un supérieur & l'autre inférieur ; mais on ne fera attention qu'au nombre qui est inséré dans la case correspondante à ces deux pavillons, sans avoir aucun égard à ce qui est écrit ; & il n'y aura point d'équivoques, si ce signal purement numéraire ne se fait que dans les cas où il est prescrit, c'est-à dire immédiatement après un autre signal, à la suite duquel il est toujours

jours dit : *le ſignal purement numéraire, paroîtra en même tems ou immédiatement après.*

Par exemple : qu'un Vaiſſeau découvre des voiles ; il commence par en faire le ſignal en faiſant paroître deux pavillons qui indiquent la caſe où il eſt dit : *avertir que l'on découvre des voiles.* Après avoir ſignalé l'aire de vent où il les découvre, il fera paroître tout de ſuite deux autres pavillons, qui ſeront uniquement faits pour déſigner le nombre de voiles qu'il découvre. Si par exemple il voit dix bâtimens, après le ſignal d'aire de vent, il mettra pour pavillon ſupérieur le premier de la colonne ſupérieure, & pour inférieur le dernier de la colonne inférieure; la caſe qui correſpond à ces pavillons contient le nombre dix, & c'eſt ce ſeul nombre au quel on doit faire attention, ſans avoir égard à ce qui eſt écrit dans cette caſe.

Obſervations ſur les Signaux que les Vaiſſeaux particuliers de l'Eſcadre auront à faire.

Comme les Vaiſſeaux particuliers de l'Eſcadre n'ont pas tous les pavillons néceſſaires pour faire les ſignaux purement numéraires, ils pourront y ſuppléer, pour ſignaler les ſoixante premiers nombres, en faiſant uſage de la méthode ſuivante.

Les ſix premiers pavillons en allant de gauche à droite dans la colonne ſupérieure, ſeront ceux que les Vaiſſeaux particuliers ont pour faire les ſignaux : quant aux pavillons inférieurs, ceux qu'ils ont ſeront placés de deux en deux, excepté les deux premiers qui ſe ſuivront comme dans la colonne ſupérieure. Ainſi le troiſieme, le cinquieme, le ſeptieme & le neuvieme pavillon inférieurs, ſeront du nombre de ceux que les Vaiſſeaux particuliers n'ont pas; & les autres intermédiaires, ſeront de ceux qu'ils ont.

Actuellement pour ſignaler un des nombres depuis 1 juſqu'à 60, pour le concours du quel il faille faire paroître pour pavillon inférieur un de ceux qu'ils n'ont pas, ils mettront pour pavillon inférieur celui qui dans cette même colonne, eſt immédiatement audeſſus de celui qui devroit paroître, & ils ajouteront un coup de canon, qui ſervira à faire connoitre, qu'il faut prendre pour pavillon inférieur, le pavillon qui ſe trouve dans la colonne des inférieurs, immédiatement audeſſous de celui qui paroît, dans le moment du ſignal.

On ſuppoſe, par exemple, qu'on ait à ſignaler un nombre, pour le concours duquel il faille pour pavillon inferieur, le cinquieme pavillon de la colonne. Comme le bâtiment particulier n'a pas ce pavillon, il mettra le quatrieme pavillon, & ajoutera un coup de canon, pour

avertir que ce pavillon qui paroît pour inférieur, tient lieu du cinquieme qu'il n'a pas.

Si on vouloit que tous les bâtimens particuliers pussent signaler les cent premiers nombres, ils pourroient faire usage d'une flamme qui placée au bout d'une vergue, auroit la valeur de 40, qui ajoutée avec le nombre soixante qu'ils peuvent déjà signaler, donneroit le nombre de cent.

Évolutions & mouvemens généraux.

ARTICLE PREMIER.

Faire mettre l'Eſcadre en ordre de marche ſur deux colonnes, celle du Général au vent, ou à droite, ſi on eſt vent arriere.

LES deux Chefs de Diviſion ſe placeront ſoit ſur des lignes paralelles au plus près, ſi on eſt au plus près, ſoit ſur d'autres lignes que parcourroit l'Eſcadre; de façon à ſe trouver tous les deux ſur la perpendiculaire de la route, c'eſt-à-dire, par le travers de Vaiſſeau à Vaiſſeau; les autres Vaiſſeaux ſe tiendront exactement dans les eaux de leurs Chefs de file, à la diſtance ordonnée.

2.

Faire paſſer l'Eſcadre de l'ordre de marche ſur deux colonnes au plus près du vent, à l'ordre de bataille de même bord, la colonne du Général faiſant l'avant garde.

LA colonne de ſous le vent fera très-peu de voiles, la colonne du vent arrivera en dépendant pour mettre dans ſes eaux la colonne de ſous le vent, & alors revenir au lof tout en même tems.

3.

Faire paſſer l'Eſcadre de l'ordre de marche ſur deux colonnes au plus près du vent, à l'ordre de bataille de même bord, la colonne du Général faiſant l'arriere garde.

LA colonne de ſous le vent continuera ſa route en forçant de voiles, la colonne du vent arrivera en dépendant pour gagner les eaux de l'autre colonne, & alors revenir au lof tout en même tems.

4.

Faire paſſer l'Eſcadre de l'ordre de marche ſur deux colonnes au plus près du vent, à l'ordre de bataille de l'autre bord, la colonne du Général faiſant l'avant garde.

LE Chef de file de la colonne du vent mettra à l'autre bord, & les Vaiſſeaux de ſa colonne vireront dans ſes eaux par la contre-marche; la colonne de ſous le vent continuera ſa route, & lorſque le Chef de file de cette colonne pourra virer dans les eaux de la colonne du vent; il mettra à l'autre bord ſuivi de ſa colonne qui virera dans ſes eaux par la contre-marche.

5.

Faire passer l'Escadre de l'ordre de marche sur deux colonnes au plus près du vent, à l'ordre de bataille de l'autre bord, la colonne du Général faisant l'arriere garde.

LA colonne du vent mettra en panne ; la colonne de sous le vent continuera sa route, & son Chef de file virera de bord, lorsqu'il pourra passer au vent du premier Vaisseau de la colonne qui est en panne, il sera suivi de sa colonne qui virera dans ses eaux par la contre-marche: le premier Vaisseau de la colonne en panne sera servir quand il pourra virer dans les eaux de la colonne qui a passée au vent. Il sera suivi de sa colonne qui virera aussi dans ses eaux par la contre-marche.

6.

L'Escadre étant en bataille, la faire passer à l'ordre de marche sur deux colonnes au plus près du vent, la colonne du Général au vent.

L'AVANT-GARDE continuera sa route à très-petites voiles, & l'arriere garde arrivera en dépendant pour se former sous le vent, & quand le Chef de file de cette colonne sera parvenu par le travers de celui de la colonne du vent, tous les Vaisseaux reviendront au lof en même tems.

7.

L'Escadre étant en bataille, la faire passer à l'ordre de marche sur deux colonnes au plus près du vent, la colonne du Général sous le vent.

L'AVANT-GARDE arrivera tout en même tems sur la perpendiculaire de la route, tandis que l'arriere garde continuera sa route, & lorsqu'elle sera parvenue par le travers de la colonne de sous le vent, elle reviendra au lof tout en même tems.

8.

L'Escadre étant en bataille, la faire passer à l'ordre de marche sur deux colonnes de l'autre bord.

L'AVANT-GARDE virera de bord par la contre-marche; le Chef de file de l'arriere garde donnera vent devant, quand il se trouvera par le travers du premier Vaisseau de la colonne du vent, il sera suivi de sa colonne.

9.

Changer la colonne qui est au vent, avec celle qui est sous le vent.

LA colonne de sous le vent virera de bord tout en même tems, & courra en échiquier, pour gagner les eaux de la colonne qui est au vent pour virer alors une seconde fois tout ensemble, alors la colonne qui étoit

au vent arrivera tout ensemble sur la perpendiculaire de la route, & quand elle sera à la distance requise, elle reviendra au lof tout en même tems.

10.

Faire passer l'Escadre à l'ordre de marche sur deux colonnes vent arriere ou largue.

LE Général fera connoitre l'aire de vent où il veut que l'on gouverne.

LE Général mettra tout de suite le cap à la route qu'il aura ordonné, & le Chef de file de la seconde Division manœuvrera pour se placer par le travers de celui de la premiere. Tous les Vaisseaux viendront successivement se mettre dans les eaux de leurs Chefs de file.

11.

L'Escadre étant en ordre de marche sur deux colonnes vent arriere ou largue, la faire passer à l'ordre de marche sur deux colonnes au plus près du vent, les amures à stribord.

LE Vaisseau de la tête de la colonne qui doit être au vent, tiendra tout de suite le vent, & il sera suivi de sa colonne qui tiendra le vent successivement dans ses eaux. Le premier Vaisseau de l'autre colonne se ralliera peu à peu dans le vent, en cherchant à prendre le travers du premier Vaisseau de la colonne qui reprend ses amures; les Vaisseaux de cette colonne suivront toujours les eaux de leurs Chefs de file. Si le Général veut que l'on forme les deux colonnes en prenant les amures à bâbord, il ajoutera deux coups de canon au signal des pavillons.

12.

L'Escadre étant en ordre de marche sur deux colonnes vent arriere ou largue, la faire passer à l'ordre de bataille, les amures à stribord.

LE Chef de file de la colonne qui doit former l'avant-garde, viendra au plus près du vent, l'amure à stribord ou à bâbord, selon qu'il aura été ordonné, & les Vaisseaux de sa colonne viendront successivement dans ses eaux, pour y tenir le vent comme lui.

L'AUTRE colonne continuera à courir vent arriere ou largue, jusqu'à ce que son premier Vaisseau soit rendu dans les eaux de la colonne qui prend ses amures, alors il tiendra le plus près, & chaque Vaisseau de cette colonne tiendra successivement le vent dans ses eaux.

MAIS l'Escadre rangée sur deux colonnes n'étant largue que de 2, 3, 4, 5, 6 & 7 aires de vent, le Chef de file de la colonne qui doit la premiere tenir le vent, observera de ne tenir le vent, que quand il relévera dans la ligne du plus près qu'il va prendre, le Vaisseau le plus

sous le vent de l'autre colonne ; le Chef de file de cette colonne diminuera de voiles, jusqu'à ce qu'il puisse relever dans la ligne du plus près, le Chef de file de la colonne au vent ; alors ces deux Vaisseaux tiendront en même tems le plus près, & seront suivis des Vaisseaux de leurs colonnes, qui se mettront chacun dans les eaux de leurs Chefs de file.

SI le Général veut faire former l'ordre de bataille les amures à bâbord, il ajoutera deux coups de canon au signal des pavillons.

13.

L'Escadre étant en ordre de bataille, la faire passer à l'ordre de marche sur deux colonnes vent arriere ou largue, le Général signalera tout de suite l'aire de vent où il veut qu'on gouverne.

LES deux Vaisseaux qui marchent à la tête de leurs colonnes, arriveront en même tems à l'aire de vent signalé, & les autres Vaisseaux suivront les eaux de leurs Chefs de file, qui se placeront par le travers l'un de l'autre sur la perpendiculaire de la route.

14.

L'Escadre étant en bataille, la faire passer à l'ordre de front sur la perpendiculaire du vent.

TOUS les Vaisseaux arriveront ensemble vent arriere pour se rendre sur la ligne de front. Le Vaisseau de la queue de l'Escadre ne fera de voiles que ce qu'il faut pour gouverner ; celui de la tête forçera de voiles jusqu'à ce qu'il puisse relever dans la perpendiculaire du vent le Vaisseau de la queue; tous les autres se rangeront successivement sur la ligne de front.

15.

Faire passer l'Escadre de l'ordre de front sur la perpendiculaire du vent à l'ordre de marche sur deux colonnes au plus près du vent, les amures à stribord.

TOUS les Vaisseaux viendront en même tems sur la perpendiculaire du vent du bord qui aura été ordonné, & les deux Chefs de file des deux colonnes viendront en même tems au plus près du vent, & les autres se rendront successivement dans leurs eaux. La colonne qui se trouvera le plus en avant diminuera de voiles jusqu'à ce que les Vaisseaux de celle qui est plus en arriere, soient par le travers de ceux de l'autre colonne.

Si le Général veut faire former les deux colonnes les amures à bâbord, il ajoutera deux coups de canon au signal des pavillons.

16.

Faire passer l'Escadre de l'ordre de front sur la perpendiculaire du vent, à l'ordre de bataille les amures à stribord.

Tous les Vaisseaux mettront ensemble le cap sur la perpendiculaire du vent du bord qui sera ordonné, & le premier Vaisseau tiendra le plus près du vent, & sera suivi de tous les Vaisseaux de l'Escadre qui tiendront le plus près du vent successivement dans ses eaux.

Si le Général veut que l'on forme l'ordre de bataille les amures à bâbord, il ajoutera deux coups de canon au signal des pavillons.

17.

Rétablir l'ordre de marche au plus près du vent sans changer les amures, quand le vent vient de l'arriere.

Si le vent adonne d'un, de deux ou de trois rhumbs seulement, le Chef de file de la colonne du vent viendra au lof à la nouvelle route, & fera peu de voiles: le Chef de file de l'autre colonne ne viendra au lof qu'insensiblement, & en arrondissant, pour se rendre le plutôt possible par le travers du Chef de file de la colonne du vent: chaque Vaisseau aura attention de ne pas venir au vent en même tems que son Chef de file, mais il commencera par parcourir les mêmes eaux que lui, pour pouvoir se conserver à la distance où il étoit avant le changement de vent.

18.

Rétablir l'ordre de marche au plus près du vent sans changer d'amures, lorsque le vent vient beaucoup de l'arriere.

La colonne du vent mettra en panne; tandis que celle de sous le vent revenant tout de suite au lof de la moitié du nombre de rhumbs dont le vent a changé, se dirigera sur le largue jusqu'à ce qu'elle ait amené celle du vent dans la perpendiculaire à la nouvelle route, alors elle se rangera au plus près. Dès que le Chef de file de la colonne du vent aura par son travers celui de la colonne sous le vent, il fera servir avec sa colonne. Les Vaisseaux de chaque colonne doivent suivre les eaux de leurs Chefs de file, & se conformer à leurs divers mouvemens.

19.

Rétablir l'ordre de marche au plus près du vent sans changer d'amures, lorsque le vent vient de l'avant de deux ou de quatre rhumbs de vent.

Les Vaisseaux ayant d'abord obéi au vent, l'Escadre mettra en

panne hors les deux Chefs de Diviſion qui doivent manœuvrer enſemble pour rétablir l'ordre le plus promptement poſſible.

DANS tout changement de vent de cette nature, quand on ne vire pas de bord, il faut que chaque Chef de file arrive, & courre de telle ſorte, qu'il puiſſe relever le ſerre file de ſa colonne dans la nouvelle route du plus près que l'Eſcadre va prendre.

ON ſçait encore cette régle générale : la quantité de rhumbs de vent dont il faut arriver eſt déterminée, en ôtant de huit rhumbs la moitié du nombre des rhumbs, dont le vent eſt venu de l'avant.

AINSI, ſi le vent eſt venu de l'avant de deux rhumbs de vent, l'Eſcadre ayant d'abord obéi au vent, & mis en panne, les Chefs de file arriveront enſemble de ſept rhumbs, relativement à la nouvelle route du plus près, juſqu'à ce que chacun d'eux ait mis le ſerre file de ſa colonne dans cette même ligne du plus près.

POUR mettre de l'accord dans ce mouvement, à meſure que chaque Vaiſſeau relévera ſon Chef de file dans la ligne du plus près, il arrivera comme lui, & parviendra en même tems que lui ſur cette ligne ſur laquelle on doit ſe ranger. Lorſque le Chef de file de la colonne ſous le vent qui doit ſervir de point fixe ſera à ſon poſte, il mettra en panne avec ſa colonne.

DÈS que le Chef de file de la colonne du vent aura relevé le ſerre file de ſa colonne dans la ligne du plus près, il forcera de voiles avec ſa colonne, pour ſe mettre par la perpendiculaire de la route que va faire l'Eſcadre, avec celui de la colonne ſous le vent qui fera ſervir avec ſa colonne, quand celle du vent ſera rendue par ſon travers.

CE qui eſt dit à l'égard du changement de vent pour deux rhumbs, peut être appliqué au changement de vent de quatre rhumbs, c'eſt la même manœuvre. Si le vent change depuis ſix rhumbs juſqu'à douze, l'Eſcadre en changeant d'amures, rétablira l'ordre comme ſi le vent étoit venu de l'arriere ſur ce bord.

SI l'Eſcadre ſe trouvoit en bataille lors du changement de vent, elle manœuvreroit comme une colonne.

20.

Faire paſſer le Général au centre de la ligne, ou s'il étoit au centre, le faire paſſer à la tête.

LORSQUE le Général voudra paſſer au centre de la ligne, les Vaiſſeaux qui devront être avant lui feront un peu plus de voiles en lui paſſant ſous le vent, & laiſſeront au centre la place qu'il doit occuper.

Si

si au contraire étant au centre de la ligne il veut passer à la tête, les vaisseaux qui seront en avant de lui, laisseront un peu arriver, pour lui donner la facilité de gagner la tête de la ligne en leur passant au vent; ceux qui étoient derriere lui se ferreront pour occuper la place qu'il abandonne.

21.

Faire occuper la tête de la ligne par un Vaisseau.

22.

Faire occuper la queue de la ligne par un Vaisseau.

23.

Faire sortir un Vaisseau de la ligne.

24.

Faire remettre un Vaisseau à son poste.

DANS tous ces mouvemens différens, les Vaisseaux de l'Escadre faciliteront la manœuvre du bâtiment particulier, soit en arrivant un peu, soit en venant au lof selon les circonstances.

25.

Pour faire former l'ordre de marche sur une ligne.

26.

Faire virer l'Escadre vent devant tout en même tems.

TOUS les Vaisseaux donneront vent devant en même tems, en observant cependant que la manœuvre du Vaisseau immédiatement de l'arriere, soit déterminée; c'est-à-dire, que chaque Vaisseau ne commencera à *envoyer* que lorsque celui qui le suit, aura largué l'écoute de son petit foc; cette seule attention suffira pour ne pas s'aborder réciproquement.

LES Vaisseaux courront ainsi en échiquier, en se tenant entr'eux sur la ligne du plus près du bord opposé à celui qu'ils tiennent actuellement. Si les vents viennent à changer de l'avant ou de l'arriere, les Vaisseaux chercheront toujours à se remettre sur cette ligne du plus près sur laquelle l'Escadre doit se ranger afin de se trouver en ligne quand on mettra à l'autre bord.

LORSQU'ON revire une seconde fois pour se mettre en bataille, chaque Vaisseau, afin d'éviter les abordages, aura attention de *n'envoyer*

que lorsque celui qui lui reste immédiatement au vent aura largué l'écoute de son petit foc.

27.

Faire virer l'Escadre vent devant par la contre-marche.

LE Vaisseau de la tête donnera vent devant & mettra à l'autre bord, les autres viendront virer dans ses eaux. L'expérience ayant appris qu'en ne virant que lorsqu'on découvre la bouteille du vent du Vaisseau qui précéde, on se trouve trop au vent, chaque Vaisseau virera dans les eaux de son Chef de file, & même plutôt un peu sous le vent qu'au vent, ce qui s'exécutera, si chaque Vaisseau étant à la distance requise de celui qui vire, s'y prend de bonne heure pour arriver & l'arrondir, afin d'avoir le tems de rapprocher assès le vent pour *envoyer* avant d'être dans ses eaux, & avant qu'il soit établi au nouveau bord.

SI l'Escadre est sur deux colonnes, le Vaisseau de la tête de la colonne qui sera sous le vent, donnera le premier vent devant, il sera suivi de sa colonne qui virera dans ses eaux par la contre-marche.

LE Chef de file de la colonne qui est au vent virera de bord, quand le premier Vaisseau de celle qui a viré, sera encore à un ou deux rhumbs de vent, plus ou moins suivant la relation des viteſſes des Vaisseaux, de l'arriere de la perpendiculaire de la nouvelle route que prend l'Escadre, afin de pouvoir se retrouver par son travers apres avoir viré; il sera suivi des Vaisseaux de sa colonne.

28.

Faire virer l'Escadre vent arriere tout en même tems.

TOUS les Vaisseaux arriveront en même tems, ou dumoins aucun n'arrivera & ne viendra au lof sur l'autre bord, que celui qui le suit immédiatement sous le vent n'ait commencé son mouvement; on évitera ainsi de s'aborder. Ce sera par conséquent le dernier Vaisseau de la ligne qui commencera le mouvement.

LES Vaisseaux courront ainsi en échiquier, en se tenant entr'eux sur la ligne du plus près de l'autre bord opposé à celui qu'ils tiennent actuellement.

29.

Faire virer l'Escadre vent arriere par la contre-marche.

LE Vaisseau de la tête arrivera, & prolongera toute la ligne paralellement sous le vent, il ne reviendra au lof que quand il pourra passer de l'arriere du serre file de la ligne, tous les Vaisseaux arriveront

ſucceſſivement dans ſes eaux, & reviendront au lof dans les eaux de leurs Chefs de file.

SI l'Eſcadre eſt ſur deux colonnes le Chef de file de la colonne ſous le vent arrivera de maniere à prolonger paralellement ſa colonne ſous le vent, & il ne viendra au lof que quand il pourra paſſer de l'arriere de ſon ſerre file, il ſera ſuivi de ſa colonne qui ſe conformera à ſa manœuvre. Le Chef de file de la colonne qui eſt au vent continuera ſa bordée & arrivera de maniere à ſe trouver établi à l'autre bord par le travers de celui de la colonne qui a déjà viré ; il prolongera auſſi ſa colonne paralellement ſous le vent, & ne viendra au lof que quand il aura dépaſſé ſon ſerre file ; il ſera ſuivi de ſa colonne qui ſe conformera à ſa manœuvre.

30.

Faire arriver toute l'Eſcaare à un aire de vent indiqué.

LE ſignal d'aire de vent pourra paroître en même tems, ou bien ſuivra immédiatement apres ; chaque Vaiſſeau n'arrivera qu'après que le Vaiſſeau qui le ſuit immédiatement, aura commencé ſa manœuvre.

31.

Faire tenir le plus près du vent à l'Eſcadre tout en même tems, les amures à ſtribord.

TOUS les Vaiſſeaux viendront au lof en même tems, ou dumoins, ils ne viendront au vent, que lorſque la manœuvre de celui qui eſt au vent ſera commencée. Si le Général veut faire tenir le plus près du vent les amures à bâbord, il ajoutera un coup de canon au ſignal des pavillons.

32.

Faire tenir le vent à toute l'Eſcadre en même tems, à un aire de vent indiqué.

LE ſignal d'aire de vent pourra paroître en même tems, ou bien il ſuivra immédiatement après.

33.

Faire tenir le plus près du vent par un mouvement ſucceſſif, les amures à ſtribord.

TOUS les Vaiſſeaux viendront ſucceſſivement au plus près du vent dans les eaux de leurs Chefs de file.

SI le Général veut faire tenir le plus près les amures à bâbord, il ajoutera un coup de canon au signal des pavillons.

34.

Faire tenir le vent par un mouvement successif à un aire de vent indiqué.

LE signal d'aire de vent pourra paroître en même tems, ou bien il suivra immédiatement après.

35.

Faire chasser toute l'Escadre à la route qu'elle faisoit avant le signal.

36.

Faire chasser un Vaisseau à un aire de vent indiqué.

LE signal d'aire de vent pourra paroître en même tems, ou bien il suivra immédiatement après.

37.

Un ou plusieurs Vaisseaux chassant à un aire de vent indiqué, les faire chasser à un nombre de lieues fixées par un signal purement numéraire.

LE signal purement numéraire ne sera jamais employé que pour signaler un nombre quelconque.

AFIN d'éviter la confusion dans la multiplicité des pavillons, ce signal ne paroîtra jamais en même tems que le signal de chasse, mais il sera fait à celui qui aura déjà reçu l'ordre de chasser.

38.

Faire chasser un Vaisseau en avant de l'Escadre, à un nombre de lieues fixées par un signal purement numéraire.

LE signal purement numéraire paroîtra immédiatement après.

39.

Faire chasser l'Escadre en se dispersant, pour découvrir une plus grande étendue.

LES Vaisseaux viendront sur la droite & sur la gauche du Général, mais aucun d'eux ne le perdra de vue.

40.

Faire rallier les Vaisseaux.

TOUTES les fois que le Général ajoutera un ou plusieurs coups de

canon, ce ſera pour ſe rallier abſolument.

41.

Ordre aux Bâtimens qui ſignalent des voiles de chaſſer.

42.

Défendre aux Bâtimens chaſſeurs de perdre l'Eſcadre de vue.

43.

Faire chaſſer un Vaiſſeau à toute vue au vent de l'Eſcadre, pour ne ſe rallier qu'à la nuit.

LE Vaiſſeau à qui on aura fait ce ſignal de chaſſe, n'attendra pas pour ſe rallier qu'on lui en faſſe le ſignal; il doit lever la chaſſe aſſès tôt pour être rallié à la nuit.

44.

Faire chaſſer un Vaiſſeau à toute vue ſous le vent de l'Eſcadre, pour ne ſe rallier qu'à la nuit.

LE Vaiſſeau à qui on fera ce ſignal, lévera la chaſſe aſſès tôt pour pouvoir être rallié à la nuit.

45.

Faire chaſſer un Vaiſſeau à toute vue de l'avant de l'Eſcadre, pour ne ſe rallier qu'a la nuit.

LE Vaiſſeau à qui on fera ce ſignal, diminuera de voiles, de maniere que l'Eſcadre l'ait rallié à la nuit.

46.

Ordre aux Vaiſſeaux chaſſeurs de faire les ſignaux de reconnoiſſance à ceux qu'ils découvrent.

47.

Ordre aux Vaiſſeaux chaſſeurs d'attaquer l'Ennemi.

48.

Permettre aux Vaiſſeaux de continuer la chaſſe.

49.

Faire branle-bas dans tous les Vaiſſeaux, ou s'ils étoient faits, les rétablir.

50.

Se préparer au combat.

51.

Faire commencer le combat.

52.

Faire ſoutenir un Vaiſſeau qui combat.

53.

Faire tirer à boulet ſur un Vaiſſeau.

54.

Faire donner dans une Flotte.

55.

Faire amariner les priſes.

56.

Faire conſerver les priſes.

57.

Faire brûler une priſe.

58.

Faire eſcorter une priſe par un Vaiſſeau.

59.

Faire traverſer les Ennemis.

60.

Faire pourſuivre les Ennemis.

61.

Ordre à une Frégate d'aborder un Vaiſſeau de l'Eſcadre, pour lui donner du monde.

Le Bâtiment qui recevra cet ordre, manœuvrera le plus promptement & le plus efficacement poſſible.

62

Faire ceſſer le combat.

63.

Faire forcer de voiles à toute l'Eſcadre.

Si en faiſant ce ſignal, le Général met la flamme particuliere d'un Vaiſſeau, le ſignal ne regardera que lui ſeul.

64.

Faire diminuer de voiles à toute l'Eſcadre.

SI le Général met la flamme particuliere d'un Vaiſſeau, le ſignal ne regardera que lui ſeul.

65.

Faire mettre en panne les amures à ſtribord.

SI le Général veut faire mettre en panne les amures à bâbord, il ajoutera un coup de canon au ſignal.

66.

Pour avertir de faire ſervir dans toutes les occaſions.

67.

Faire prendre un ris dans les huniers à toute l'Eſcadre, ou le faire larguer s'il étoit pris.

SI les deux ris étoient pris, & que le Général n'en voulut faire larguer qu'un, le même ſignal ſerviroit.

68.

Faire prendre tous les ris dans les huniers, ou s'ils étoient pris, les faire larguer tous.

69.

Faire ſerrer le petit hunier à toute l'Eſcadre, ou le faire border s'il étoit ſerré.

70.

Faire ſerrer les huniers à toute l'Eſcadre, ou les faire border s'ils étoient ſerrés.

71.

Faire mettre à la cape les amures à ſtribord.

SI le Général veut faire mettre à la cape les amures à bâbord, il ajoutera deux coups de canon au ſignal.

LA cape ſera à la miſaine & à l'artimon. Si les Vaiſſeaux fatiguent trop à cette cape, ils mettront à la grande voile d'étay.

72.

Faire ſerrer la ligne.

73.

Faire rapprocher les Colonnes.

74.

Faire éloigner les colonnes.

75.

Avertir que le Général rend sa manœuvre indépendante.

76.

Avertir que le Général conservera pendant la nuit, toute la voilure qu'il a au moment du signal.

77.

Avertir que le Général conservera toute la voilure qu'il a au moment du signal, si la brûme gagne.

LES Vaisseaux serreront la ligne le plus qu'ils pourront, pour ne pas risquer de se séparer.

78.

Avertir que le Général manœuvrera la nuit sans faire de signaux.

TOUS les Vaisseaux auront l'attention la plus grande à se bien conserver à leur poste, afin de pouvoir exactement suivre pendant la nuit, les différentes manœuvres qui pourront être faites.

79.

Faire scavoir à un Vaisseau qu'il n'est pas à son poste, ou qu'il n'a pas toute la voile qu'il pourroit porter.

80.

Faire venir tous les Vaisseaux à l'ordre à bord du Général.

81.

Faire passer un Vaisseau à pouppe du Général.

82.

Faire venir à bord du Général les Commandans des Vaisseaux & des Frégates. Si le Général met la flamme particuliere d'un Vaisseau, l'ordre ne regardera que lui seul.

83

Avertir qu'on va relacher, & chercher un mouillage.

84.

Entrer par rang d'ancienneté.

85.

Faire mouiller toute l'Escadre.

Faire

86.

Faire mouiller avec une petite ancre.

87.

Faire affourcher avec une groſſe ancre.

88.

Faire affourcher avec une petite ancre.

89.

Faire mouiller ſur deux colonnes.

90.

Faire mouiller ſur une ligne.

91.

Faire mouiller avec une petite ancre ſans ſerrer de voiles.

92.

Faire dire la Priere, la Meſſe, les Vêpres en même tems à bord de tous les Vaiſſeaux de l'Eſcadre.

93.

Faire prendre les repas en même tems à tous les Équipages, dans tous les Vaiſſeaux de l'Eſcadre.

94.

Avertir que le Général fera des fauſſes routes pendant la nuit, & qu'il va les dicter.

Le Général indiquera d'abord par un ſignal purement numéraire, l'heure à laquelle il voudra qu'on les commence, d'ailleurs l'inſtant précis de les commencer ſera déſigné par l'envoi de quelques fuſées qui ne ſeront pas répétées. Auſſitôt tous les Vaiſſeaux tourneront une horloge, & mettront en même tems le cap à la route ordonnée, & y courront autant de demi heures que le Général l'aura préſcrit par ſon ſignal. Les Vaiſſeaux ſe tiendront auſſi près les uns des autres qu'il leur ſera poſſible, & cacheront ſoigneuſement leurs feux, ne devant y avoir que celui de l'habitacle qui ſoit allumé.

95.

Envoyer les Canots & Chaloupes à un Vaiſſeau incommodé.

Si c'eſt un vaiſſeau incendié, les Vaiſſeaux n'attendront pas l'ordre du Général pour envoyer leurs Canots & Chaloupes porter du

secours au Vaisseau, ou pour sauver les Équipages, s'il n'y a pas moyen de conserver le Vaisseau.

96.

Envoyer les Canots & les Chaloupes remorquer un Vaisseau qui est trop près d'une Côte ou d'un danger.

97.

Avertir un Vaisseau incommodé, que l'Escadre réglera sa voilure sur la sienne

98.

Accorder une demande.

99.

Refuser une demande.

100.

Pour faire sonder.

Si ce signal regarde toute l'Escadre, il sera précédé de celui de mettre en panne. Mais s'il ne regarde qu'un seul Vaisseau, le reste de l'Escadre continuera sa route.

Quand on aura trouvé le fond, on le fera connoître par un signal purement numéraire.

Signaux des Vaisseaux particuliers au Général.

101.

Demander à continuer la chasse.

102.

Faire connoître qu'on a espérance de joindre le Vaisseau chassé.

104.

Avertir que l'on peut attaquer l'ennemi avec avantage.

106.

Avertir que l'on est en état de combattre.

108.

Avertir que l'on est absolument hors d'état de combattre.

110.

Faire signal d'incommodité.

Si on a besoin d'un secours pressant, on tirera plusieurs coups de canon.

LES Vaisseaux les plus à portée, enverront tout de suite leurs canots & chaloupes au Vaisseau incommodé.

111.

Avertir qu'on a une voie d'eau.

112.

Accident qui peut se réparer à la mer.

114.

Accident qui ne peut se réparer à la mer.

116.

Avertir que l'accident est réparé.

118.

Demander à relâcher.

120.

Demander à être accompagné par un Vaisseau.

121.

Demander des Calfats.

122.

Demander des Charpentiers.

124.

Demander des Voiliers.

126.

Demander les Canots & les Chaloupes.

128.

Demander à parler au Général, ou à un autre Vaisseau.

ALORS il faut mettre sa flamme particuliere.

130.

Avertir que l'on découvre des voiles.

ON signalera immédiatement après, l'aire de vent où on les découve, & peu de tems après on signalera leur nombre par un signal purement numéraire, quand même il n'y auroit qu'un seul Bâtiment.

131.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont supérieurs en forces à celles de l'Escadre.

132.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont inférieurs en forces à celles de l'Escadre.

134.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont supérieurs en forces à celles des Vaisseaux chasseurs.

136.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont inférieurs en forces à celles des Vaisseaux chasseurs.

138.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont ennemis.

140.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont suspects.

141.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont neutres.

142.

Avertir que les Vaisseaux que l'on découvre sont François.

144.

Avertir que l'on découvre la terre.

ON signalera immédiatement après, l'aire de vent où elle reste.

146.

Avertir que l'on découvre un danger.

ON signalera immédiatement après l'aire de vent où il reste.

148.

Faire savoir que l'on a trouvé fond.

ON signalera immédiatement après le nombre de brasses par un signal purement numéraire.

150.

Faire savoir qu'on ne peut pas exécuter l'ordre du Général.

151.

Avertir qu'on a pas bien distingué le signal du Général.

103.

Faire mettre les canots à la mer.

105.

Faire mettre les Chaloupes à la mer.

107.

Faire mettre les Canots & chaloupes à la mer.

109.

Faire embarquer les Canots.

113.

Faire embarquer les Canots & les Chaloupes.

115.

Faire conserver les Canots & Chaloupes à la traine.

117.

Faire embarquer les Chaloupes, & conserver les Canots à la traine.

119.

Faire venir les Chaloupes à bord du Général.

123.

Faire venir les Chaloupes armées à bord du Général.

125.

Faire venir les canots à bord du Général.

127.

Faire venir les Canots & Chaloupes armées à bord du Général.

129.

Envoyer les Bâtimens à rames directement où ils peuvent être nécessaires.

133.

Envoyer les Canots & Chaloupes armées directement où elles peuvent être nécessaires.

135.

Envoyer faire de l'eau

137.

Envoyer faire du bois.

139.

Faire revenir promptement les Chaloupes qui ont été faire de l'eau ou du bois.

143.

Faire revenir promptement les Chaloupes & les Canots qui ſont à terre.

145.

Faire embarquer dans les chaloupes des grélins, & des petites ancres.

147.

Avertir les Vaiſſeaux de ſe tenir prêts à appareiller.

149.

Faire déſafourcher les Vaiſſeaux.

153.

Faire virer à pic.

155.

Faire appareiller l'Eſcadre en abattant ſur ſtribord.

SI le Général veut faire abattre ſur bâbord, il ajoutera un coup de canon au ſignal.

157.

Faire appareiller ſur un croupia, & abattre ſur ſtribord.

SI le Général veut faire abattre ſur bâbord, il ajoutera un coup de canon au ſignal.

159.

Faire filer les cables par le bout, & laiſſer une bouée ſur le bout des cables.

161.

Faire couper les cables, & laiſſer une bouée ſur le bout des cables.

162.

Faire appareiller un Vaiſſeau mal mouillé, pour lui faire prendre un meilleur mouillage.

163.

Avertir les Vaiſſeaux de ſe tenir prêts à s'entraverſer.

164.

Faire entraverſer les Vaiſſeaux.

165.

Demander à un Vaiſſeau la latitude qu'il a obſervée.

166.

Demander à un Vaisseau sa longitude estimée.

167.

Demander à un Vaisseau la variation observée la veille.

168.

Demander à un Vaisseau la variation observée le jour même.

DANS tous ces cas, le Vaisseau à qui on fera cette demande, répondra par le signal purement numéraire.

169.

Faire l'exercice du canon dans tous les Vaisseaux.

170.

Faire l'exercice du fusil dans tous les Vaisseaux.

171.

Faire l'exercice du fusil à feu.

172.

Faire tirer les Soldats au blanc.

173.

Défendre toute communication avec les Vaisseaux étrangers.

174.

Défendre toute communication avec la terre.

175.

Rendre libre la communication avec la terre.

176.

Faire régler l'eau dans tous les Vaisseaux.

Supplément aux Signeaux du 24 février 1780.

art. 152.

Faire Savoir qu'on a par trouvé Le fond.

154.

Faire Savoir qu'on est à portée De Canon Dus.au Chassé.

156.

Faire Savoir qu'on a fait une observation de Longitude.

Lorque Le Général aura Répondu par Le Pavillon d'attention on Fera Le Signal Numéraire

177.

Avertir de Se former Dans L'ordre Exact de Deux Colonnes, ou de L'ordre Surlequel on Se trouvera déja formé.

Lees Vaisseaux Se tiendront alorse Exactement à La Distance Prescrite pour faire Lees Evolutions.

178.

Faire arriver L'escadre ou un Vaisseau.

Tous Lees vaux arriveront en même temps, et Feront exactement la même route que Le Général.

Article 179.

Faire Forcer de voiles aux vaisseaux de La Queuë.

180.

Faire Doubler Les Lunettes.

Le Général Désignera Lesq.x aux qui doivent exécuter cette Manœuvre.

181.

Faire Couper La Route à un vaisseau.

182.

Faire Aborder Les vaisseaux Ennemis.

183.

Ordre à L'escadre, ou à un vaisseau de chasser Les Bâtimens Signalés.

184.

Faire arborer Pavillon et flamme Anglais.

On mettra toujours dans ce Cas Là Le pavillon à queuë Rouge.

185.

Faire Mettre pavillon hollandais.

Si Le Général met La Flamme particulière d'un v.au cela ne changera rien à La Manœuvre qui aurait déja pû Lui être Ordonnée.

186.

Désigner La Route que Le Général fera pendant La Nuit.

Tous Lesq.x aux Répéteront Ce Signal.

187.

Ordre à tous Les vaisseaux de répéter Les Signaux que fera Le Général.

Ceci aura Lieu Sur tout dans Le cas De Combat, ou Lorsque Le Général aura mis Fausse Route à indiquer.

188.

Faire Répéter Les Signaux que fait un Bâtiment chasseur, ou chassé.

Le Bâtiment Le plus à portée du v.au Chasseur répétera Les Signaux que celui ci aura fait; Et S'il y a plusieurs chasseurs, on fera Connaître celui qui aura fait Les Signaux.

189.

Ordre aux v.aux de Se tenir à un nombre fixé de Mille, ou tiers de Lieuë.

On Fixera ce Nombre par Le Signal Numéraire.

190.

Ordre aux Divisions de Se tenir à un nombre fixé de Mille ou tiers de Lieuë.

On Fixera ce Nombre par Le Signal Numéraire.

Si Le Général veut que Les Divisions Se Rapprochent, il Le fera Savoir par Le Signal de rapprocher Les Colonnes. Si il veut que Les v.aux des Divisions Se rapprochent, il Le fera Savoir par Le Signal de Serrer La Ligne.

Pour faire Savoir qu'on a Sauvé un homme qui était tombé à La mer, On mettra une Flamme quelconque à La place du pavillon Rouge.

Si pendant La Nuit il tombe un homme à La mer, On Le fera Savoir en Brulant une Lance à feu, — Et Si on Le Sauve, On tirera une fusée.

Signaux Numeraires pour servir de reponse

1.	11.	21.	31.	41.	51.	61.	71.	81.	91.	
2.	12.	22.	32.	42.	52.	62.	72.	82.	92.	
3.	13.	23.	33.	43.	53.	63.	73.	83.	93.	
4.	14.	24.	34.	44.	54.	64.	74.	84.	94.	
5.	15.	25.	35.	45.	55.	65.	75.	85.	95.	
6.	16.	26.	36.	46.	56.	66.	76.	86.	96.	
7.	17.	27.	37.	47.	57.	67.	77.	87.	97.	
8.	18.	28.	38.	48.	58.	68.	78.	88.	98.	
9.	19.	29.	39.	49.	59.	69.	70.	89.	99.	
10.	20.	30.	40.	50.	60.	70	80.	90	100.	

La flamme rouge mise en mouvement avec les pavillons placera tout ainsi en ajoutant la valeur de la flamme et des chiffres indiqués pour les 2 pavillons et on aura l'article Signalé et on le cherchera dans la 2e Signaux

Signaux Daires de vente

Au Grand Mat	Au Mat de Misaine	Au Mat d'artimon	De la Verge d'artimon
Nord	Est	Sud	Ouest
NNE	ENE	SSO	OSO
NE	ESE	SO	OSO
NENE	SENE	SOSO	NOSO
NE	SE	SO	NO
NESE	SESE	SOSO	NOSO
ENE	SSE	OSO	NNO
ESE	SSE	OSO	NNO

Pavillons montrés Seuls

Egale à Cent

Pour un homme tombé à la mer un pavillon rouge au bout de la Vergue d'artimon et un coup de canon

former la ligne de Combat	1. 101.	11. 111.	21. 121.	31 131.	41. 141.	51. 151.	61. 161.	71. 171.	81. 181.	91. 191.
avertir que le Gal est attentif aux Signaux	2. 102.	12. 112.	22. 122.	32. 132.	42. 142.	52 152	62. 162.	72. 172.	82. 182.	92. 192.
dans toutes les Circonstances annuller un Signal precedemment fait	3. 103.	13. 113.	23. 123.	33. 133.	43 143.	53. 153.	63. 163.	73. 173.	83. 183.	93. 193.
faire former l'ordre de marche et de bataille N°. 2	4. 104.	14. 114.	24 124.	34. 134.	44. 144.	54. 154.	64. 164.	74. 174.	84. 184.	94. 194.
Signal particulier a la premiere Colonne	5. 105	15. 115.	25 125.	35. 135.	45. 145.	55. 155.	65. 165.	75 175	85 185.	95. 195.
faire recommencer les Signaux	6. 106.	16. 116.	26. 126.	36. 136.	46. 146.	56. 156	66. 166.	76. 176	86. 186	96. 196.
Signal particulier a la 2 Colonne	7. 107.	17. 117	27. 127.	37. 137.	47. 147.	57. 157.	67. 167.	77. 177.	87. 187.	97. 197.
Salument général et Abordez accompagné de plusieurs coups de canon	8. 108.	18. 118.	28. 128.	38. 138	48. 148.	58. 158.	68. 168.	78. 178	88. 188.	98. 198
faire former l'ordre de bataille renversé N°. 3	9. 109.	19. 119.	29. 129.	39. 139	49. 149.	59. 159.	69. 169.	79. 179.	89 189	99. 199.
avertir les chefs de la 1re Division de faire les Signaux de mouvements particuliers pour sa Division	10. 110.	20. 120.	30. 130	40. 140.	50. 150.	60. 160.	70. 170.	80. 180.	90. 190	100. 200.

Evolutions

1. Faire mettre en ordre de marche Sur 2 Colonnes Celle du General au Vent ou a Droite Si on est Vent arriere

2. Faire passer de l'ordre de marche Sur deux Colonnes à l'ordre de bataille du meme bord Celle du G.l à l'avant Garde

3. Faire passer de l'ordre de marche Sur deux Colonnes à l'ordre de bataille du meme bord Celle du G.l à l'arriere Garde

4. Faire passer de l'ordre de marche Sur deux Colonnes à l'ordre de bataille de l'autre bord la Colonne du General à l'avant Garde

5. Faire passer de l'ordre de marche Sur 2 Colonnes à l'ordre de bataille de l'autre bord la Colonne du General à l'arriere Garde

6. Faire passer de l'ordre de bataille à l'ordre de marche Sur deux Colonnes du meme bord Celle du General au vent

7. Faire passer de l'ordre de bataille à l'ordre de retraite Sur deux Colonnes du meme bord Celle du General Sous le vent

8. Faire passer de l'ordre de bataille à l'ordre de marche Sur deux Colonnes de l'autre bord

9. Changer la Colonne qui est au Vent avec Celle qui est Sous le vent

10. Faire passer de l'ordre de Marche Sur deux Colonnes Vent arriere en Largue

11. Faire passer de l'ordre de marche Sur 2 Colonnes au plus pres tribord amures

12. Faire passer de l'ordre de marche Sur 2 Colonnes Vent arriere en largue à l'ordre de bataille les amures a Tribord

13. Faire passer de l'ordre de bataille à l'ordre de marche Sur deux Colonnes Vent arriere en Largue

14. Faire passer de l'ordre de Bataille à l'ordre de front sur la perpendiculaire du vent

15. Faire passer de l'ordre de marche en front à l'ordre de marche Sur deux Colonnes au plus pres Tribord amures

16. Faire passer de l'ordre de front à l'ordre de bataille tribord amures

17. Retablir l'ordre au plus pres Sans Changer d'amure lorsque le Vent vient de l'arriere

18. Retablir l'ordre au plus pres Sans changer d'amure lorsque le vent vient beaucoup de l'arriere

19. Retablir l'ordre au plus pres Sans changer d'amure lorsque le Vent vient de l'avant de Deux à trois

20. Faire passer le general au Centre de la ligne ou Il etoit au centre le faire passer a la Tete

21. Faire occuper la tete de la ligne par un Vaisseau

22. Faire occuper la queue de la ligne par un V.au

23. Faire mettre un Vaisseau à Son poste

24. Faire Sortir un V.au hors de la ligne

25. Se mettre en ordre de marche Sur une ligne

26. Faire Vent sur Vent devant tous en meme Temps

27. Faire virer Vent devant par la Contre marche

28. Faire virer vent arriere Tous en meme Temps

29. Faire virer Vent arriere par la Contre marche

30. Faire arriver à un air de Vent indiqué Suivi du Signal d'air de Vent

31. Faire tenir le plus pres du Vent en meme Temps les amures à Tribord

32. Faire tenir le Vent de meme temps a un air de Vent indiqué par le Signal d'air de Vent

33. Faire tenir le plus pres du Vent par un mouvement successif tribord amures

34. Faire tenir le Vent par un mouvement Successif à un air de Vent indiqué par le Signal d'air de Vent

Signaux Des Batiments

101. L'ennemi ordre Continuer la Chasse

102. Faire Connaitre quon a Esperance de Joindre le vau Chassé

103. Avertir que l'on peut attaquer l'ennemi avec avantage

106. Avertir que l'on est en etat de Combattre

108. Avertir que l'on est absolument hors d'etat de Combattre

110. Faire Signal d'Incommodité

111. Avertir qu'on a une Voie d'eau

112. Accident qui peut Se reparer a la mer

114. Accident qui ne peut Se reparer à la mer

116. Avertir que l'accident est reparé

119. Demander à retablir

120. Demander à etre accompagné par un Vaisseau

121. Demander des Calfats

122. Demander des Charpentiers

124. Demander des Voiliers

126. Demander les cardes et Chaloupes

128. Demander à parler au General

Particuliers au Général

130. Avertir que l'on Découvre des Voiles

131. Avertir que les V.aux que l'on decouvre Sont Superieurs en forces a celles de l'escadre

132. Avertir que les V.aux que l'on decouvre Sont inferieurs en forces à celles de l'escadre

134. Avertir que les V.aux que l'on decouvre Sont Superieurs en forces à celles des V.aux chasseurs

136. Avertir que les V.aux que l'on decouvre Sont inferieurs en forces a celles des V.aux chasseurs

138. Avertir que les Vaisseaux que l'on Découvre Sont ennemis

140. Avertir que les Vaisseaux que l'on Découvre Sont Suspects

141. Avertir que les Vaisseaux que l'on Découvre Sont Neutres

142. Avertir que les Vaisseaux que l'on Découvre Sont Français

144. Avertir que l'on decouvre la Terre

146. Avertir que l'on découvre un Danger

148. Faire Scavoir que l'on a trouvé fond

150. Faire Scavoir qu'on ne peut par Executer l'ordre du General

151. Avertir qu'on n'a pas bien Distingué le Signal du General

Du Combat

49. Faire Faire branle bas dans Tous les Vaisseaux ou la Frégate remettre

50. Se preparer au Combat

51. Faire Commencer le Combat

52. Faire Soutenir un V.au le Combat

53. Faire virer à Bouline Sur un Bord

54. Faire Serrer dans une Flotte

55. Faire Amariner les prises

56. Faire Conserver les portes

57. Faire Brûler une Prise

58. Faire escorter une Prise par un Vaisseau

59. Faire traverser les chemis

60. Faire poursuivre les ennemis

61. Ordre aux Frégates d'aborder un V.au pour lui donner du monde

62. Faire Cesser le Combat

De la Chasse

35. Faire chasser [illegible] ce qu'il [illegible] le Signal

36. Faire chasser un Vaisseau à un air de vent indiqué par le Signal d'air de vent

37. Un ou plusieurs vaux Chasseurs les faire chasser à un nombre de Lieues fixés par un Signal pareillement Numeraire

38. Faire chasser un Vaisseau en avant de l'escadre à un nombre de Lieues fixés par un Signal pareillement numeraire

39. Faire chasser l'escadre ou Se dispersant

40. Faire rallier les V.aux Chasseurs

41. Ordres aux Batiments qui Signalent des Voiles de Chasser

42. Deffendre aux Batiments chasseur de perdre l'escadre de Vue

43. Faire Chasser un Vaisseau à toute Vue ou Vues de l'escadre pour ne se retirer que à la nuit

44. Faire chasser un V.au à Toute Vue Sous le Vent de l'escadre pour ne Se rallier que la nuit

45. Faire chasser un Vaisseau à toute Vue Sur Lavant de l'escadre pour ne Se rallier que la nuit

46. Ordre aux Batimens Chasseur de faire les Signaux de reconnaissance aux Batimens qu'ils decouvrent

47. Ordre aux V.aux Chasseurs d'attaquer l'ennemi

48. Permettre aux Vaisseaux Chasseur de Continuer la chasse

E779
T853s

2nd ed.
8/02